



©Bird Studio/Shueisha/Toei Animation. ©Bandai 1996

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL,
PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards
Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.

572-4145-09

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES,Ltd.

SEGA™

TM

SATURN

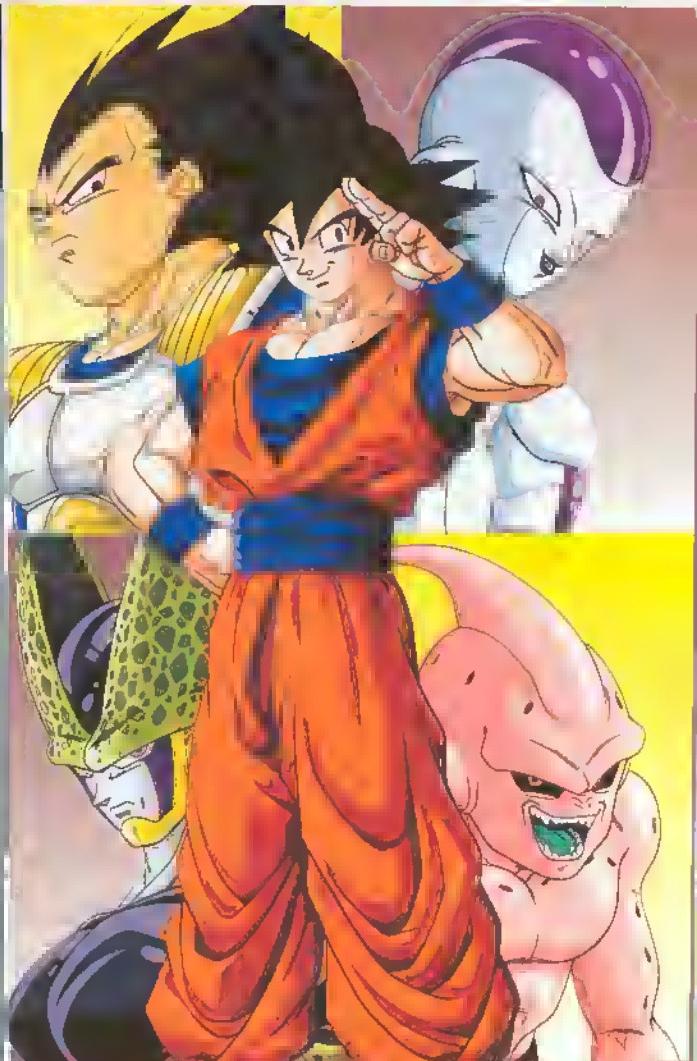


COMPACT
DISC

this game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

MODE D'EMPLOI

BANDAI



DRAGON BALL Z

少年なるドラゴンボール伝説



Bienvenue

Merci d'avoir choisi
«Dragon Ball Z : la légende de Dragon Ball». Ce jeu est conçu pour ta console Sega Saturn. Lis soigneusement ce manuel avant de commencer à jouer.

Table des matières

| | |
|---|----|
| Pourquoi ce jeu d'animation active-t-il si passionnant ? | 04 |
| Démarrage du jeu | 05 |
| 1. Table des commandes | 06 |
| 1.1. Objets | 08 |
| 1.2. Les écrans | 10 |
| 1.3. A l'attaque | 10 |
| 1.4. Opérations élémentaires | 11 |
| 1.5. Détail des commandes | 12 |
| 4. Attaques en série | 12 |
| 5. Passage au combat suivant | 14 |
| Vue d'ensemble des épisodes | 15 |
| Vue d'ensemble des personnages et des attaques spéciales en série | 16 |
| | 19 |

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments trépidants dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, confusion des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de la télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer. Vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

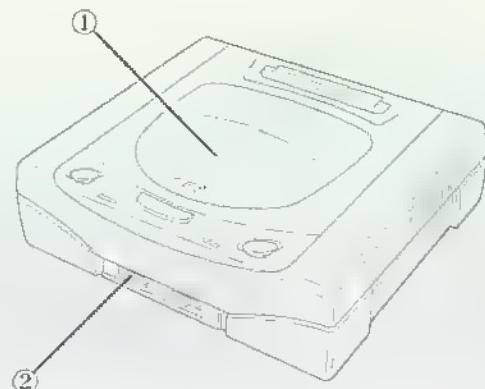
Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le mode d'emploi de Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placoz le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis fermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

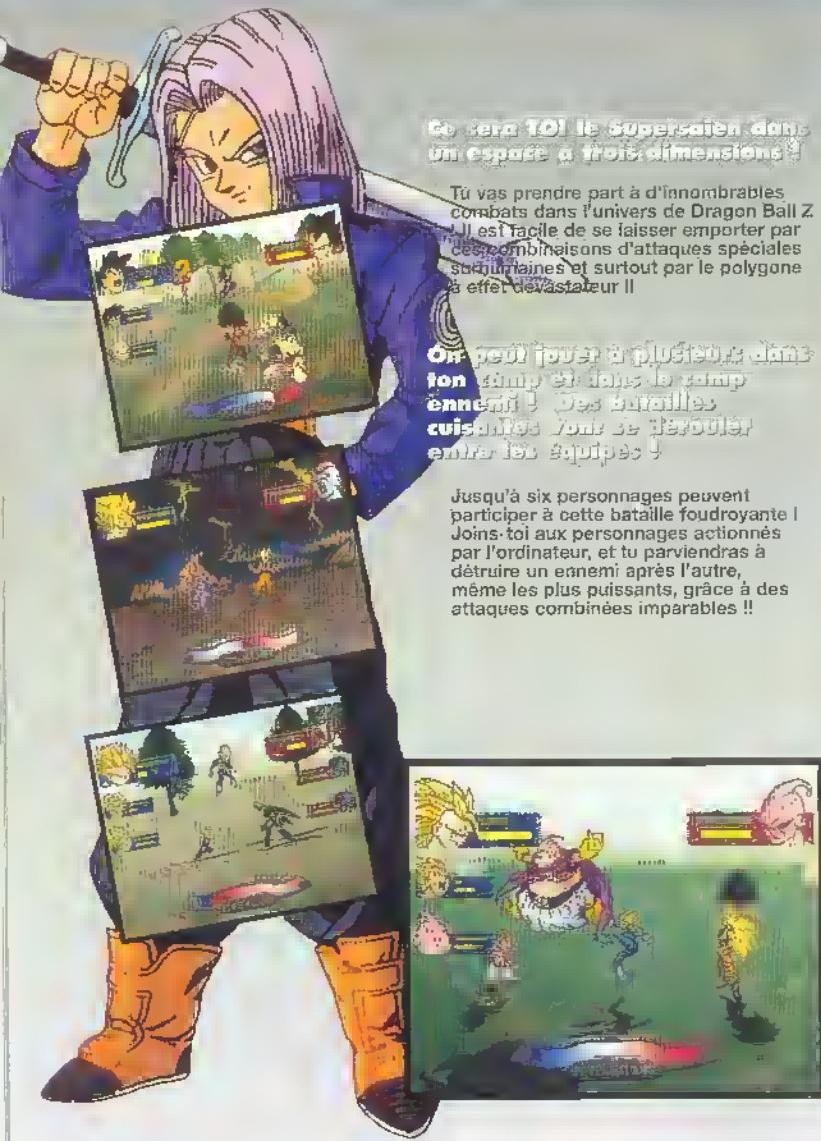
Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

1) Console Sega Saturn

2) Manette 1



Pourquoi le jeu d'animation active est-il si passionnant ?



tu sera TOI le Supersaiyen dans un espace à trois dimensions !

Tu vas prendre part à d'innombrables combats dans l'univers de Dragon Ball Z. Il est facile de se laisser emporter par ces combinaisons d'attaques spéciales spectaculaires et surtout par le polygone à effet dévastateur !!

On peut jouer à plusieurs dans ton camp et dans le camp ennemi ! Des batailles cuisinées vont se dérouler entre les équipes !

Jusqu'à six personnages peuvent participer à cette bataille foudroyante ! Joins-toi aux personnages actionnés par l'ordinateur, et tu parviendras à détruire un ennemi après l'autre, même les plus puissants, grâce à des attaques combinées imparables !!

Deux modes de combat sensationnels sont à ta disposition !

Le mode HISTOIRE (en solitaire)

Les célèbres batailles de Dragon Ball Z vont revivre sous tes yeux !

Combat tes ennemis à mesure qu'ils se présentent, comme dans les récits originels ! Parviendras-tu à les vaincre à chaque fois ?



↑ Utilises-tu les mêmes méthodes de combat que dans les récits originels ou choisis-as-tu tes propres méthodes ? Cela ne dépend que de toi.

Le mode VS Battle (plusieurs joueurs)

Décide de celui qui est le meilleur guerrier, toi ou l'un de tes partenaires !

Choisis ton personnage favori parmi ceux de HISTOIRE et fais-le combattre contre tes amis. Tu as trois possibilités : 1 P contre COM, 1 P contre 2 P et COM contre COM !



↑ Ton choix ne se limite pas aux seuls supersaiens tu peux aussi faire jouer les personnages ennemis. Construis le meilleure équipe possible !

Démarrage du jeu

1 Insertion de la disquette

Insère la disquette dans l'unité principale et allume la console Sega Saturn. Quand le titre s'affiche, appuie sur la Touche START. L'écran de sélection du mode de jeu s'affiche.



Si tu n'appuies pas sur Start, le jeu revient à l'écran de bienvenue



Si tu veux sauter l'étape de bienvenue, appuie sur la Touche START

2 Sélection du mode de jeu

Sélectionne le mode de ton choix à l'aide du bouton directionnel. Appuie sur le bouton A pour démarrer le jeu.



MODE
HISTOIRE
(solitaire)

MODE
COMBAT
(plusieurs joueurs)



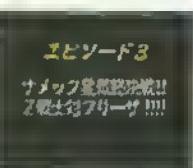
DRAGON BALL Z

3 Comment reprendre un jeu interrompu

Les jeux en mode HISTOIRE peuvent être sauvegardés et repris à partir du dernier épisode complété. Voir comment sauvegarder, p.15.



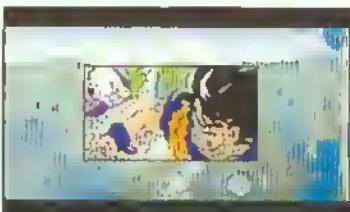
Selectionne le fichier à recharger à l'aide des Touches directionnelles haut et bas.



Le jeu reprend à l'épisode qui suit le dernier épisode complété.

Options :

Dans l'écran de sélection de mode, tu peux modifier certaines options telles le niveau de difficulté du jeu et les fonctions des boutons de la manette. Effectue tes choix à l'aide du bouton directionnel et valide en appuyant sur le bouton A.



Choisis ton type de son (mono ou stéréo) et un niveau de difficulté.



Choisis les fonctions que tu maîtrises le plus facilement.

Utilisation des commandes

Bouton L

Permet de passer d'un personnage à l'autre.
Avec ce bouton tu désignes le personnage que tu veux actionner. Chaque fois que tu appuies, tu passes à un autre personnage dans un ordre prédefini.

Bouton Directionnel (Bouton D)

Haut te rapproche de l'ennemi.
Continue d'appuyer sur haut pour réduire la distance te séparant de l'ennemi visé.

Bas t'éloigne de l'ennemi.

Continue d'appuyer sur bas pour augmenter la distance te séparant de l'ennemi visé.



START

Déclenche une pause.

Appuie une première fois sur START pour arrêter momentanément le jeu.
Appuie une seconde fois dessus pour reprendre le jeu.

Les boutons A + B + C + Start te font toujours revenir à l'écran d'ouverture.

Bouton R

Permet de sélectionner l'ennemi visé.
Quand il y a plusieurs ennemis. Voir détails p.11

Bouton Y

Accumule de l'énergie.
Garde ce bouton enfoncé pour accumuler de l'énergie combinée que tu mettras à profit pour attaquer tes ennemis. Lorsque l'énergie d'un personnage tombe à zéro, il est immobilisé.

Bouton Z

Affiche l'écran Overview (vue d'ensemble).
Appuie sur le bouton Z pour afficher l'écran Overview qui permet de passer d'un personnage à l'autre. Voir les instructions p.10

Bouton C

Lance des éclairs d'énergie contre ton ennemi, à distance.
L'énergie libérée est automatiquement guidée dans la direction de l'ennemi.

Bouton B

Attaque

Appuie sur ce bouton pour attaquer l'ennemi à coups de pieds et de poings. Cette fonction ne produit ses effets que si l'ennemi est suffisamment proche.

Bouton A

Défense

Ce bouton te permet de parer les coups de pieds, de poings et les éclairs d'énergie de l'ennemi. Il te protège toutefois pas contre les attaques spéciales en série (voir p.14).

Les combats

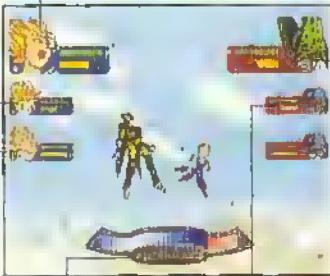
1 Les écrans

Le champ de bataille

Les personnages

Il s'agit des personnages que le joueur peut contrôler. Les jauge vertes indiquent leur force, les jauge jaunes le niveau de leur énergie combative.

Personnages contrôlés



Autres personnages ennemis
Personnage ennemi visé

Jauge d'équilibre des forces

Cette jauge désigne le camp gagnant. Le joueur est représenté en bleu, l'ennemi en rouge. Quand tu attaques, ta force combative augmente, quand tu es attaqué elle diminue.

2 À l'attaque !

Réfère-toi au récit pour comprendre l'enjeu du combat.

En mode HISTOIRE, chaque épisode débute en effet par un récit décrivant le contexte de l'épisode en cours.

Selectionne les personnages qui vont combattre dans l'écran Overview.

A l'aide du bouton directionnel sélectionne les personnages. Appuie ensuite sur le bouton C pour faire passer de l'état de réservistes ("OVER") à l'état de combattants ("CHAIN"). Appuie ensuite sur le bouton Z pour confirmer ton choix et engager le combat.



Ecran Overview (vue d'ensemble)

Personnages incarnés par le joueur

Tous les personnages pouvant participer à la bataille en cours sont représentés. Les personnages portant la mention "CHAIN" participent au combat, ceux qui portent la mention "OVER" sont gardés en réserve.



Personnages spectateurs

Ils sont en retrait. Il s'agit de divinités, de rois et autres notabilités qui visionnent la bataille.

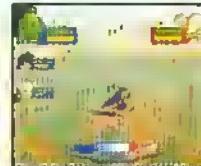


3 Opérations élémentaires

Déplacement

Tes personnages se déplacent automatiquement vers l'ennemi à l'exception du personnage qui se trouve sous ton contrôle, lequel se déplace à l'aide du bouton directionnel. Appuies sur ce bouton vers le haut pour déplacer ton personnage en direction de l'ennemi visé.

Ton personnage va suivre automatiquement tous les déplacements de l'ennemi.



Utilise de l'énergie pour avancer.



↑ Utilise de l'énergie tout en avançant pour augmenter la vitesse.

Attaque

Attaque l'ennemi avec les boutons C ou B dès que tu te trouves proche de lui. La quantité d'énergie libérée par le bouton C peut atteindre l'ennemi à une certaine distance, mais tâche de le trouver le plus près possible de l'ennemi quand tu attaques avec le bouton B.

Bouton C attaque à l'aide d'explosions d'énergie



Bouton B attaque directe

Garde

Appuies sur le bouton A. Le personnage que tu contrôles se met en position de défense tant que tu gardes le bouton appuyé, ce qui réduit les dommages causés par l'ennemi (cette mise en garde est inopérante si l'ennemi utilise l'attaque spéciale par coups en série).



Les combats

Explication des commandes

Utilise ces commandes pour attaquer l'ennemi!!

Utilise à la fois le bouton directionnel et le bouton attaque quand tu le trouves suffisamment près de l'ennemi pour le bombarder. Tu dispose des cinq commandes suivantes:



Expédie l'ennemi droit en l'air. À utiliser quand l'ennemi se trouve déjà au-dessus du sol, pour l'expédier plus haut encore.

Attaque par propulsion



Ecrase au sol un ennemi volant ou sautant. À utiliser quand l'ennemi est déjà au sol, pour l'écraser dans la poussière.

Attaque par écrasement



Attaque tout azimuts



Cette puissante attaque disperse l'ennemi dans toutes les directions. Poursuis-le ensuite pour le détruire en plan horizontal et continue l'offensive. Cette combinaison fonctionne lorsque le personnage contrôlé regarde vers la droite. S'il regarde vers la gauche, utilise la combinaison de boutons → + ← + B.



Spirale Rush ascendante



Spirale Rush descendante



Même chose que pour la spirale ascendante, sauf que la direction est inversée. Notez que tu pourras lancer une attaque Rush en entrant cette commande, pendant que tu combattras, à l'aide de la Touche B.

Techniques d'attaque secrètes

Repousse l'ennemi avec les attaques Rush!

Appuie plusieurs fois sur les boutons d'attaque pour percer une brèche. Si le coup porte, poursuis l'ennemi avec une spirale Rush (p.12) ou avec la séquence de boutons → (gauche) → (gauche) + B. Rush attaque avant que l'attaque ne soit achevée.



↑ Attaque avec précision



↑ Accélération accélérée!

Continue d'attaquer! Ne laisse pas de repos à l'ennemi!

Appuie sur le bouton directionnel correspondant à la direction de l'ennemi immédiatement après avoir lancé une commande d'attaque, afin que ton personnage le poursuive à vitesse accélérée. Une fois placé à proche distance, utilise les commandes de la page 12 pour parfaire ton attaque. Tu renforces ainsi ton avantage sur l'ennemi et lui donner la possibilité de contre-attaquer et prendre de la distance. Cette technique, lorsqu'elle est bien exécutée, permet de décider de l'issue de la bataille.



Appuie sur le bouton directionnel en direction de l'ennemi.

Entre une commande.

Quand c'est l'ennemi qui attaque

Tes alliés peuvent venir à ton secours!

Si un personnage ami est présent sur le champ de bataille, tu peux le faire venir à ton secours en appuyant plusieurs fois sur Touche A.



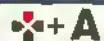
Parade

tu peux parer une attaque ennemie si tu effectues les commandes suivantes avant que l'ennemi n'ait lancé son attaque.

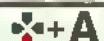
Attaque ennemie

Commande

Attaque propulsion



Attaque écrasement



Attaque tous azimuts



Retraite précipitée

Si tu es touché par une attaque ennemie (une attaque tous azimuts notamment), tu pourras prendre la fuite en appuyant sur la commande suivante:



Si tu es pris en tenaille, modifie la disposition des personnages en réserve.

Si tu es attaqué par les coups en série d'ennemis, tu vas perdre de l'énergie. Remplace alors les personnages par d'autres créatures bien reposées à l'aide de l'écran Overview (vue d'ensemble).



Monte à l'arrière



Retraite à droite



Retraite à gauche



Montée avec dégagement



↑ Continue le combat avec un autre personnage

↑ Tu peux également faire appel à un personnage amical

Les combats

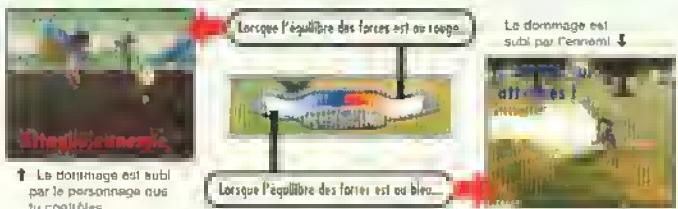
4 Lance des attaques dévastatrices en série!

De super attaques!

Lorsque l'équilibre des forces penche nettement en ta faveur, tu peux utiliser les attaques spéciales en série. Chaque personnage possède sa propre formule attaque spéciale en série.



Quand l'équilibre des forces penche en ta faveur, c'est le moment d'attaquer!



Suggestion

Change de personnage pour connaître toutes les attaques spéciales en série.



↑ Vérifie l'effet de l'attaque spéciale en série de chaque personnage.

En changeant de personnage lorsque l'équilibre des forces tend à devenir entièrement bleu, tu verras l'attaque spéciale en série de chaque personnage.



Vois comment les personnages utilisent les mêmes attaques spéciales que dans les récits. ↑

5 Passage au combat suivant

Complète les épisodes

Il faut vaincre l'ennemi choisi. Si ce dernier t'emporte sur toi, tu ne pourras pas compléter l'épisode.



Ecran des joueurs

Cet écran présente le «RANG»: c'est lui qui détermine les résultats par rapport aux vrais combats décris dans les récits originels. Meilleur tu es, meilleure sera ton score.



Sauvegarde

Tu peux sauvegarder les données d'un épisode achevé. Tu peux même sauvegarder jusqu'à trois parties. Mais il est impossible de sauvegarder une partie en cours.





Il y a huit épisodes différents !

Les aventures relatées dans les 18 livres de Dragon Ball Z ont été réparties en 8 <>épisodes>> dans ce jeu. De redoutables ennemis, tels Vegeta, Freezer et Cell vont faire leur apparition l'un après l'autre.



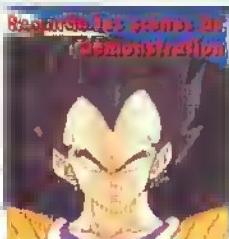
• Episode 1 •

Les Supersaiens contre les Mercenaires de L'Espace

Episode 1

1 Récit

Cette section montre ce qui se produit au cours de l'épisode 1. Elle préfigure les événements auxquels tu peux t'attendre au cours du jeu.



2 Prépare-toi au combat dans l'écran Overview (vue d'ensemble)

Sélectionne de 1 à 3 personnages qui participeront au combat. En appuyant sur le bouton Z, tu utilises les personnages en cours. Tu peux changer de personnage en appuyant sur le bouton C.



3 La bataille en série est lancée

Prends le contrôle du personnage affiche en haut et à gauche pour attaquer l'ennemi. Tu trouveras les instructions appropriées aux pages 11 et 12.



Technique secrète

Tu peux multiplier les attaques de ton propre chef. Les commandes des pages 11 et 12 peuvent en effet être entrées de façon répétitive. Utilise ces répétitions pour multiplier les dommages causés à l'ennemi. Cela améliorera tes résultats.



4 Maximise l'équilibre des forces !

Lorsque tu as suffisamment attaqué l'ennemi pour que la jauge d'équilibre des forces passe entièrement au bleu, l'écran se transforme et ton personnage lance son attaque spéciale en série. Chaque personnage possède sa propre technique d'attaque en série. La force ennemie est entamée.



↑ Regarde, l'écran explose avec des attaques semblables à celles que tu as vues dans les séries de Dragon Ball Z!

5 Tu as gagné lorsque la force ennemie est réduite à zéro!

Quand l'un des adversaires est soumis à une attaque d'une envergure telle que sa force est réduite à zéro, il est vaincu et le combat est terminé.



↑ Porunga apparaît et l'épisode s'achève

6 Sauvegarde du jeu

L'écran de sauvegarde s'affiche lorsque tu achèves un épisode. Sauvegarde les données du jeu rassemblées jusqu'à présent.

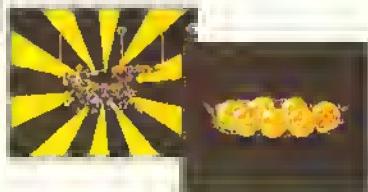


• Le récit de l'épisode 2 est présenté •
Les Supersaiens contre le Commando Guinlou.

Episode 2

1 De l'onecote ou combat !

L'épisode 2 débute à la fin de l'épisode 1. Comme l'épisode 1, il est précédé d'un écran de bienvenue.



2 Le combat se poursuit !

Il se poursuit de la même façon que pour l'épisode 1. Choisis ton mode de combat!



Technique secrète

Remplace les personnages si tu as des ennuis! Si un des personnages est en difficulté, passe à l'écran Overview (vue d'ensemble) en appuyant sur le bouton Z et change de personnage.



Episodes 2 et suivants... à toi de jouer !

Ces épisodes comprent des batailles plus formidables les unes que les autres!

Episode 3

Les Supersaiens se mesurent à Freezer sous sa forme finale. Arriveront-ils à vaincre ce redoutable personnage?



Episode 4

Les Cyborgs contre les Supersaiens. Qui arrivera après 19 et 20?



Episode 5

Perfect Cell contre les Supersaiens. Y a-t-il un moyen de le détruire.



Episode 6

Les Supersaiens se mesurent à Davla. Comment s'y prendre pour vaincre cet être horrible et surnaturel?



Episode 7

Une nouvelle puissance surgit pour combattre Boubou le querier sumatraï, une incarnation de la terreur! Va-t-elle parvenir à le détruire?



Episode 8

Lutte de titans entre les combattants sumatraïs les plus puissants et les Supersaiens. La bataille qui va fixer le destin de l'univers vient à peine de commencer!



Vue d'ensemble des personnages et de leurs attaques spéciales en série.

Cette section décrit les attaques spéciales en série utilisées par les Supersaiens luttant pour la survie de l'univers. Dans le mode HISTOIRE, les personnages varient en fonction de l'épisode.



Sangoku

Sangoku est l'un des plus grands combattants de l'univers. Il possède une force et une résilience incroyables. Ses attaques sont extrêmement dévastatrices. Sangoku est le personnage principal utilisable à bon escient.

Attaques spéciales en série





Sangohan

Sangohan est depuis son enfance un défenseur de la justice. Pendant un certain temps, il fut le grand Saien, puis il est devenu un redoutable combattant. Ce personnage peut être utilisé dans certaines attaques, au moment opportun.

Attaques spéciales en série



Krilin

Lami et le disciple de Goku. Il est petit, ses bras et ses jambes ne portent pas loin, mais son attaque spéciale en série est dévastatrice !

Attaques spéciales en série



Satan Petit Coeur

Le plus jeune des combattants de la Terre. Ses techniques sont assez simples, mais il possède une force impressionnante. Ses attaques sont assez puissantes mais elles sont aussi assez lentes.

Attaques spéciales en série



Vegeta

Le plus puissant des combattants de la Terre. Ses attaques sont très rapides et puissantes. Il possède également une grande force mentale et physique.

Attaques spéciales en série





Trunks

Vegeta et le fils de Bulma reviennent du futur. Apparaissent à partir de l'épisode 4 (quand les Cyborgs passent à l'attaque) dans le mode HISTOIRE.

Attaque spéciales en série



Gotrunks

Il résulte de la fusion de Sangoten (le jeune frère de Gohan) et du jeune Trunks. Sauvage et arrogant, Gotrunks est un personnage particulièrement puissant.

Attaque spéciales en série

